



Manuel d'utilisation
Temps de Possession (Shot Clock)
P/N : SY001-0

PHOTOS DU PRODUIT :



DESCRIPTION DU PRODUIT :

Le système de temps de possession (Shot Clock) indique le temps restant dont l'équipe ou le joueur dispose, soit pour faire un lancer au but (ringuette), au panier (basket-ball) ou faire la mise au jeu du ballon (football). Le système inclut 2 afficheurs de 2 chiffres d'une hauteur de 12", une télécommande RF munie de 2 boutons et 2 sirènes de 120 dB qui s'activent durant 3 secondes lorsque le temps arrive à échéance. Chaque afficheur est alimenté par un bloc d'alimentation 120Vac / 12Vdc-15W.

SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES :

Dimension d'un afficheur :	Largeur : 19 1/4", Hauteur : 14 1/4", Épaisseur : 1 1/2" (490mm, 337mm, 35mm)
Poids d'un afficheur :	2 lb (1 kg)
Matériel d'un afficheur :	ABS noir et LEXAN 1/8" sérigraphié
Support d'un afficheur :	2 supports pour baie-vitrées 1/2" (Ringuette)
Alimentation d'un afficheur :	120Vac / 12Vdc – 15W
Afficheur :	2 afficheurs 7 segments de 12" (99 secondes max.)
Technologie :	LED ambre haute intensité (intérieur et extérieur) Option de couleurs : jaune, rouge ou vert
Température d'opération :	Afficheur : -40° à +85°C Télécommande : -20° à +85°C
Dimension de télécommande :	Largeur : 1 1/2", Hauteur : 4 1/2", Épaisseur : 1" (35mm, 112mm, 25mm)
Poids de la télécommande :	0.5 lb (500 g)
Alimentation télécommande :	Pile 9 V alcaline
Distance de télécommande :	300' (100m) option : 900' (300m)



Manuel d'utilisation Temps de Possession (Shot Clock) P/N : SY001-0

MISE EN MARCHÉ :

Branchements :

Installer les 2 afficheurs à la baie vitrée à 2 coins opposés de la patinoire. Installer la sirène sur un des supports à l'aide de la vis à œillet fileté. Brancher le système sur le 120Vac.

Au démarrage, apparaît ce qui suit :

- | | | | | | |
|---|--------------------|---|-----------|---|--|
| • | Durant 2 secondes | : | 5 C | : | Shot Clock |
| • | Durant 2 secondes | : | 2 1 | : | Version logicielle 2.1 |
| • | Durant 2 secondes | : | 5 C | : | Code RF du Shot Clock (5C)
(peut varier de 50 à 59 ou 5A à 5F) |
| • | Durant 0.5 seconde | : | aucun | : | active la sirène |
| | | | Affichage | | |
| • | Affichage | : | 3 0 | : | Shot Clock programmé pour 30 sec. |

Prendre note qu'après 4 minutes d'inactivité des afficheurs, ceux-ci s'éteignent automatiquement.

Instructions pour la télécommande

Mode utilisation de la manette:



Interrupteur ON / OFF

Témoin de transmission

Arrêt / Démarrage de la minuterie (ex. arrêt de jeu)

Remise de la minuterie à 30 sec. et écoulement du temps

Batterie 9V Alcaline (à changer au besoin)



Manuel d'utilisation Temps de Possession (Shot Clock) P/N : SY001-0

MODE PROGRAMMATION :

Pour les versions de Shot Clock 2.X et télécommande 3.X et plus, il y a possibilité de modifier les codes de réception RF du Shot Clock (ex. lorsqu'utilisation sur 2 aires de jeu).

*** Important de s'assurer qu'il n'y a qu'un système Shot Clock de branché lors d'un changement du code de réception.

Sur l'afficheur (un à la fois) :

- Alimenter normalement le système Shot Clock
- Attendre que l'affichage soit à 3 0 secondes

Sur la télécommande :

- S'assurer que la télécommande est hors fonction (Interrupteur en position OFF)
- Maintenir les 2 boutons de la télécommande enfoncés simultanément et alimenter la télécommande par l'interrupteur en position ON.
- Le Code de réception de la télécommande apparaît sur le Shot Clock (ex . 5 C) et la sirène émet un signal sonore d'une durée de 0,5 seconde.
- Pour modifier le Code par ordre décroissant, enfoncer le bouton de gauche de la télécommande (identifié comme suit : *Arrêt/démarrage de la minuterie* et par ordre croissant, enfoncer le bouton de droite (*remise de la minuterie à 30 sec.*). **Rappel** : Les codes valides sont les suivants : de 5 0 à 5 9 et 5 A à 5 F.
- Une fois le code programmé, appuyé simultanément sur les 2 boutons de la télécommande : la sirène émet alors 2 signaux sonores d'une durée de 0,5 seconde pour valider la fin de la programmation.
- Refaire la même procédure pour le 2^{ème} afficheur Shot Clock afin d'avoir un système complet.

Important : Pour les complexes multi-glaces, il est très important d'avoir des codes de réception différents pour chacune de glaces.